AGB-BBKP-NEU6

GAME BOY ADVANCE™

DK™ King of Swing

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

Art.-Nr. 1525784 M · 01.05/Ing. [0404/EU6/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgsmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the DK™: KING OF SWING Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu DK™: KING OF SWING pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2005 NINTENDO / PAON.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

Contents

- Story 4
- Game Controls 5
- Starting the Game 6
- Adventure 8
- Single-Player Jungle Jam 15
- Multiplayer Jungle Jam 17
- Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play 19
- Introducing the Characters 21

Story

The sky is the clearest blue. The lush-growing primeval forest bursts with life. Normally quiet, today the jungle is buzzing with excitement.

And no wonder, for the Jungle Jam festival that will determine the true hero is finally about to take place!!

In the Jungle Jam arena, Cranky Kong and Donkey Kong discuss storing away the winner's medals that will be presented to the victors in order to prevent them from being stolen.

Just at that moment, there is a flash of light from high up in the skies, and King K. Rool appears in an air-borne carriage. The precious medals are gone!

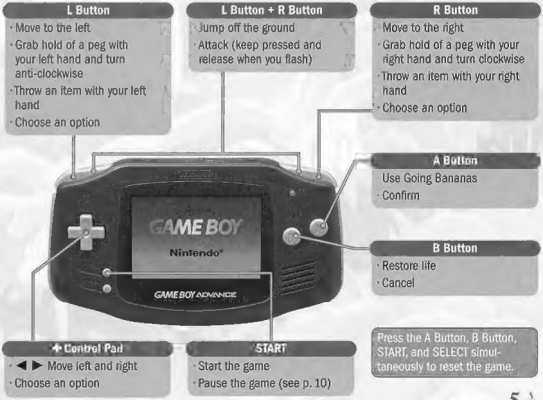
Without the medals, there can be no Jungle Jam. The question is, can Donkey Kong get the winner's medals back safely...?

Game Controls

This game is played in a slightly different way from previous action games. Most actions can be performed using just two buttons, the L Button and the R Button. You can move, jump, and even attack with just these two buttons!

Pegs and panels are the most important part of the actions that Donkey Kong performs. You'll find floating pegs and panels on the **Game Screen**. By grabbing and swinging on them, you'll be able to dodge and jump enemies and progress through the game.

See pages 11–12 for a more detailed description of the various different actions.



Starting the Game

Insert the DK™: King of Swing Game Pak into the Game Boy Advance™ system. When you turn the power ON, the **Language Selection Screen** will appear. Choose your language and press the A Button to confirm your choice. After that, the **Title Screen** will be displayed.

Title Screen

On the **Title Screen** press START or the A Button to go to the **File Selection Screen**.

File Selection Screen

Select START NEW GAME to start a new game or a saved file to continue a game. The percentage next to the file may rise up to 200 % as you make your way through the game. Once you have selected the file, press the A Button to go to the **Mode Selection Screen**.

Deleting a File

To delete a save file, choose ERASE FILE on the **File Selection Screen**, next select the file you want to delete. When the **Confirmation Window** appears, select YES.

BE CAREFUL: Save files cannot be recovered once you have deleted them!

Mode Selection Screen

Choose one of the four available game modes:

ADVENTURE (see p. 8)
An adventure that involves winning back the medals stolen by King K. Rool.

SINGLE-PLAYER JUNGLE JAM (see p. 15)
Hold climbing races and other competitions with your sights on the gold medal.

MULTIPLAYER JUNGLE JAM (see p. 17)
Battle it out with your friends using a Game Boy Advance Game Link™ cable.

EXTRAS
Do useful things like receiving lectures from Cranky or changing the language. As you progress through the game 2 extra modes will appear in this menu.

Language Selection

To change the language, select EXTRAS on the **Mode Selection Screen** and then LANGUAGE. Choose the language with the ✚ Control Pad and confirm your choice with the A Button or START.

About saving

DK: King of Swing is an auto-save game. In **Adventure Mode**, your progress is saved automatically each time you complete a level, and in **Single-Player Jungle Jam Mode** your record is saved when the competition ends. There is no save function in **Multiplayer Jungle Jam Mode**.

Map Screen

If you choose ADVENTURE on the **Mode Selection Screen**, after the introduction and Cranky's lesson, you'll enter the **Map Screen**. From here, you'll be able to choose the world and the level you want to play. When you start a new game, only the first world (JUNGLE WORLD) will be available. As you proceed through the game, you'll be given further worlds and levels to choose from.

Use the ✚ Control Pad or the L and R Buttons to choose the level you want to play then confirm your selection with the A Button.

Boss Stage

Once you have completed every level on one map, the Boss Stage will appear. To move on to the next map, destroy the boss by taking out his strength gauge.

Status Screen

The **Status Screen** is displayed when you press START on the **Map Screen**. This screen allows you to check up on how many MEDALS you have retrieved and how many CRYSTAL COCONUTS you have. Choose RETURN TO MAP or press the B Button to return to the **Map Screen**, or choose QUIT to return to the **Mode Selection Screen**.

Medals

There are three kinds of medals: Bronze, Silver, and Gold, one of which is hidden somewhere in every level. Find them all so that the competition to crown the jungle hero will finally take place! Every time you get a complete set of medals (Gold, Silver and Bronze), there will be a surprise!

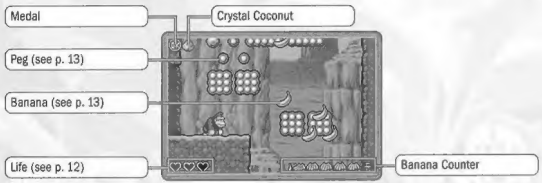
Crystal Coconuts

There is one Crystal Coconut hidden in every level. Collect them all and things could go well for you!

The medal and Crystal Coconut you have found in a level are displayed next to the level name on the **Map Screen** or at the top-left of the **Game Screen**.

Game Screen

Each level is divided in several sub-levels. Your goal is to climb up to the exit by destroying enemies and steering clear of obstacles. Try also to collect all the bananas you see. They will be very useful!



The game is over when you run out of life.

Pause Screen

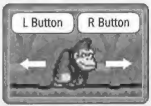
The **Pause Screen** is displayed when you press START during the game. Choose RETURN TO GAME to continue playing, RETURN TO MAP to exit the level or QUIT to return to the **Mode Selection Screen**.

How to play

The secret to completing the game is to make good use of features like attack and Going Bananas as well as the basic actions.

Move left and right

Use the ✚ Control Pad ◀ or the L Button to move to the left and the ✚ Control Pad ▶ or the R Button to move to the right. You can even move some degree to the left and right while you are in the air.

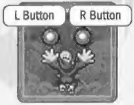


Jump off the ground

To jump, press the L Button and R Button while you are on the ground and then release them simultaneously.

Grab a peg

Jump towards the pegs and press the L Button to grab one with your left hand and the R Button to grab another one with your right hand. Hold down the buttons to keep hold of the pegs.

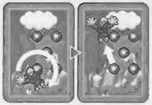


Swing

If you keep hold of a peg or panel with your left hand (L Button), you will swing anti-clockwise. If you keep hold of a peg or panel with your right hand (R Button), you will swing clockwise.

Jump in the air from a peg or from a panel

If you release the L Button or the R Button while swinging, you will jump upwards in the direction Donkey Kong is facing.



Attack

Kill enemies and smash open barrels and crates. Press the L and R Buttons briefly and release them when Donkey Kong flashes.

Throw

You can use the rocks and bombs in the air to kill your enemies. If you touch a rock or a bomb, hold down the L Button or R Button to grab it. Release the button to throw it. Any rocks or bombs you are holding when you land will be released.

Going Bananas

If you press the A Button, you will be invincible for 10 seconds and your capacity to jump and attack will increase. Yet, this will cost you 20 bananas. You can use Going Bananas at any time during a game.

Restore life

Restore one life with 10 bananas by pressing the B Button. You can restore your lives any time they are running low.

Items and Pegs

During the game you will find different items and mechanisms that will help you to defeat the enemies and to proceed in the adventure.

Rocks

To throw a rock, grab it with the L Button or R Button and then release it. Rocks can be used to kill enemies and smash open barrels.

Bombs

You can grab and throw bombs in the same way as rocks, but they explode after a certain time. **BE CAREFUL:** You will lose a life if you get caught in an explosion.

Handle Peg

When you grab these, the handle turns and the mechanism operates. You can change the direction it turns in by grabbing it with the other hand. Other handle pegs move left and right and up and down.

Switch Peg

Grab with both hands to lower the lever and operate the mechanism.

Jack Peg

Pull down the peg repeatedly to operate the mechanism.

Conveyor Belt

This is a peg board that moves along in a certain direction. Hang on to the same place if you want to be carried along with it.

Barrels and other Items

Besides pegs, you can also make clever use of barrels, tyres and crates. They will help you through the adventure.

Normal Barrel

Use an attack to smash them open. These barrels contain bananas and medals, so give it a try.

Rolling Barrel

Touch the barrel to get into it. Use the L and R Buttons to change the way you are facing. Press the L and R Buttons and then release them simultaneously to fire.

Question Barrel

If you smash one of these open with an attack, peg boards will appear, doors will open, and other changes will take place.

Bonus Barrel

Get into the barrel to get to the Bonus Stage. Try to pick up as many bananas as you can within the time limit!

Booster Barrel

Touch the barrel and you can ride on top of it. Use the ✚ Control Pad ◀ ▶ or the L and R Buttons to change direction.

Tyre

Tyres cannon back off things that hit them. If used in the right way, tyres can help you get to places that you couldn't normally reach.

Barrel Cannon

Touch the barrel and you'll find yourself inside it, firing automatically in the direction the barrel is facing.

Wooden Crate

Wooden crates can be smashed open with an attack. They contain barrels, bananas and lots of other goodies.

Single-Player Jungle Jam

Battle it out against the computer in different kind of races and battles and aim for the gold medal!

Choose SINGLE-PLAYER JUNGLE JAM on the **Mode Selection Screen** and confirm with the A Button. Choose SELECT EVENT to go to the **Event Selection Screen** (see p. 16) and VIEW RECORDS to go to the **High Score Screen**.

High Score Screen

Here you can check out the top 4 high scores for each event. Use the ✚ Control Pad ◀ ▶ or the L and R Buttons to move between events. To return to the previous screen, press the A Button, B Button or START when you have finished.

The best medal you have won so far is displayed.

Medal you have won

Event Selection Screen

Choose the competition you want to take part in with the ✚ Control Pad. After you have done so, you will be taken to the **Character Selection Screen**.

Climbing Races

The first player to reach the goal is the winner.

Obstacle Races

Quickly smash the wooden crates that block your path to reach the goal or climb up to the goal by timing your jumps to the movements of the moving panels.

Attack Battles

Score as many points as you can by attacking your opponents. **BE CAREFUL:** You lose points if you get attacked or hit an obstacle!

Barrel Blast

Try to predict where the barrels will show up and break as many as you can!

Character Selection Screen

Use the ✚ Control Pad ◀ ▶ or the L and R Buttons to choose a character. You can also change its colour with the ✚ Control Pad ▲ ▼. Press the A Button or START to confirm your choice. Press again the A Button or START to begin the competition.

Results Screen

This displays the results of the competition. Once you have finished checking the results, press the A Button to go to the **High Score Screen**. When you have checked the high scores, press the A Button again to exit.

Multiplayer Jungle Jam

Before you start playing MULTIPLAYER JUNGLE JAM, please carefully read "Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play" on pages 19 – 20 and make sure that the Game Boy Advance Game Link cables are properly connected.

Multi Game Pak play

Choose MULTIPLAYER JUNGLE JAM from the **Mode Selection Screen** and make sure that all players who are taking part have selected MULTI-PAK MODE. Once all of the connections have been checked, PLAYER 1 presses the A Button or START to go to the **Event Selection Screen**.

To select the event and the characters, please follow the steps for SINGLE-PLAYER JUNGLE JAM described above. All the actions must be performed by Player 1.

Medal Ceremony

Once all the competitions have finished, the medal ceremony takes place and the overall rankings are announced.

Single Game Pak play

PLAYER 1 chooses MULTIPLAYER JUNGLE JAM from the **Mode Selection Screen** and then selects SINGLE-PAK MODE. When the caption OK? appears on the screen, Player 1 can start the data transfer by pressing the A Button or START.

Once the data transfer is complete, press the A Button or START to start the competition. 3 climbing races are held, with the players vying for the best number of first-place finishes.

When the 3 races are over, choose either CONTINUE or QUIT. If you choose QUIT, please turn OFF your Game Boy Advance system in accordance with the on-screen instructions.

Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005).

Necessary Equipment

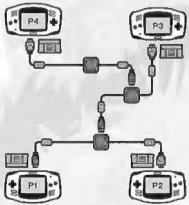
Game Boy Advance systems:.....One per player
Game Paks – Multi Game Pak play:.....One per player
– Single Game Pak play:.....One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables:.....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



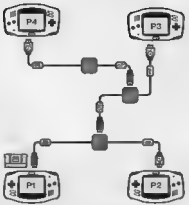
Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Single Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Boy Advance Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for Single Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance systems and
Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (Single Game Pak play).*

Introducing the Characters

Donkey Kong

The superstar of the Kong family needs no introduction. Donkey Kong clambers his way up level after level to win back the medals stolen by King K. Rool. In the Jungle Jam, his all-round athletic talents are sure to put him among the frontrunners.

JUMP »
ATTACK »

Funky Kong

The sunglasses wearing, coolest of the Kongs. Preferring attack-based contests to races, he's the dark horse of the Jungle Jam.

JUMP »
ATTACK »»»

Dixie Kong

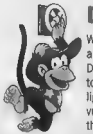
The tomboy of the family, she has the ability to jump higher than them all. Armed with her natural mobility, she'll be looking to get among the medals at the Jungle Jam.

JUMP »»»
ATTACK

Diddy Kong

With lightening-quick movement and an even better jumper than Donkey, Diddy Kong is the favourite to take the Jungle Jam crown. His light physique could make him vulnerable in attack-based contests, though...

JUMP »»»
ATTACK »



Cranky Kong

Head of the Jungle Jam Executive Committee. He teaches Donkey useful information like how to grab hold of pegs.

Wrinkly Kong

Wife of Cranky. Even though she's passed away, she's a gentle Kong who frets about Donkey.

King K. Rool

Boss of the Kremling Corps and sworn enemy of the Kongs. This time, he runs off with some valuable medals in an attempt to ruin the Jungle Jam.

Congazuma

Keeper of the jungle ruins. He uses his inimitable jump attacks to pounce on opponents. Time your attacks well!

Fire Necky

The head honcho of the Neckys spits out burning rocks. Attacking him won't work, but try using those rocks to your advantage

Zinger

A pesky little enemy with a nasty sting in his tail. Make skilful use of Going Bananas to flick him away.

Mini-Necky

A disagreeable enemy who spits coconuts as well as flying around in the air.

Flipflap

A bat who flaps around in gloomy places. Watch your timing when you attack him.

Kremling

King K. Rool's sidekick. He plays around with pegs and panels to block Donkey's path. Rock-throwing Kremling is bad news!

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Inhalt

- Story 24
- Steuerung 25
- Vor dem Spiel 26
- Abenteuer 28
- 1-Spieler Urwaldparty 35
- Mehrspieler Urwaldparty 37
- Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel 39
- Protagonisten 41

Story

Der Himmel ist strahlend blau. Der uppige Urwald ist voll von Leben. Alle Bewohner des sonst so ruhigen Dschungels sind heute freudig erregt.

Das ist kein Wunder: Heute findet die Urwaldparty statt, bei der der wahre Held des Dschungels ermittelt werden soll.

In der Arena reden Cranky Kong und Donkey Kong gerade über die Münzen, die beim Wettbewerb gesammelt werden. Donkey soll sie bis zum Wettbewerb bewachen...

Da erscheint mit einem Blitz King K. Rool, lädt die Münzen auf seinen Flugapparat und verschwindet mit seiner Beute!

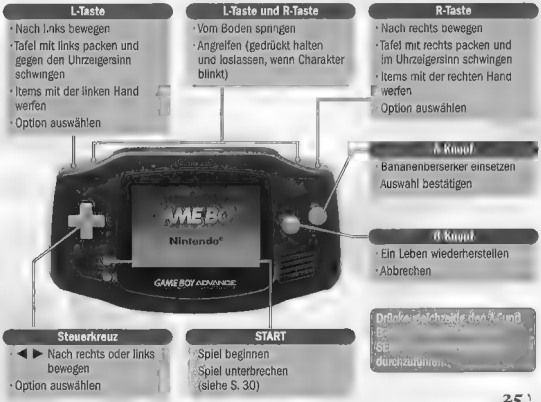
Ohne Münzen kann natürlich keine Urwaldparty stattfinden. Aber kann Donkey Kong sie aus den Händen des frechen Diebes zurückerobern?

Steuerung

Dieses Spiel funktioniert ein wenig anders als andere Action-Spiele. Für die meisten Aktionen reichen zwei Tasten aus, die L-Taste und die R-Taste. Mit diesen beiden Tasten kannst du dich bewegen, springen und sogar deine Gegner angreifen!

Tafeln sind der Schlüssel zu Donkey Kongs Aktionen. Du findest sie in verschiedenen Größen auf dem **Spielbildschirm**. Indem du sie packst und um sie herumschwingst, kannst du Feinden ausweichen oder auf sie springen, während du im Spiel fortschreitest.

Auf Seite 31–32 findest du eine detaillierte Beschreibung der verschiedenen Aktionen.



Vor dem Spiel

Stecke das DK™: KING OF SWING-Spielmodul in dein Game Boy Advance™-System. Schaltest du das Gerät ein, erscheint der **Sprachauswahl-Bildschirm**. Nach der Bestätigung deiner Auswahl durch Drücken des A-Knopfes erscheint der **Titelbildschirm**.

Titelbildschirm

Drückst du auf dem **Titelbildschirm** START oder den A-Knopf, erscheint der **Dateiauswahl-Bildschirm**.

Dateiauswahl-Bildschirm

Wähle NEUES SPIEL, um ein neues Spiel zu beginnen, oder ein gespeichertes Spiel, um dieses fortzusetzen. Die Prozentzahl neben der Datei kann auf bis zu 200 % ansteigen, je weiter du im Spiel kommst. Hast du die Datei ausgewählt, die du spielen willst, drücke den A-Knopf, um zum **Modusauswahl-Bildschirm** zu gelangen.

Eine Datei löschen

Um eine gespeicherte Datei zu löschen, wählst du erst DATEI LÖSCHEN auf dem **Dateiauswahl-Bildschirm** und dann die Datei, die gelöscht werden soll. Wähle JA, wenn du aufgefordert wirst deine Auswahl zu bestätigen.

ACHTUNG: Gespeicherte Dateien können nicht wiederhergestellt werden, wenn du sie einmal gelöscht hast.

Modusauswahl-Bildschirm

Wähle einen der folgenden vier Spielmodi:

ABENTEUER (siehe S. 28)
In diesem Abenteuer sammelst du die von King K. Rool gestohlenen Münzen wieder ein.

1-SPIELER URWALDPARTY (siehe S. 35)
Versuche im Wettklettern und in anderen Disziplinen den ersten Platz zu erringen.

MEHRSPIELER URWALDPARTY (siehe S. 37)
Hier kannst du mithilfe eines Game Boy Advance Game Link™-Kabels gegen deine Freunde antreten.

EXTRAS
Hier kannst du Crankys Erklärungen ansehen oder die Sprache des Spiels ändern. Zwei Extra-Modi stehen zur Auswahl, sobald du weit genug im Spiel fortgeschritten bist.

Sprachauswahl

Um die Sprache des Spiels zu ändern, wähle erst EXTRAS auf dem **Modusauswahl-Bildschirm** und dann SPRACHE. Wähle die Sprache mit dem Steuerkreuz aus und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes oder durch Drücken von START.

Zum Speichern des Spiels

DK: KING OF SWING speichert die Spielstände automatisch. Im **Abenteuer-Modus** wird dein Fortschritt automatisch gespeichert, sobald du einen Level beendet hast. Während der 1-SPIELER URWALDPARTY erfolgt das Speichern nach dem Ende eines Wettbewerbs. In der MEHRSPIELER URWALDPARTY wird die Speicherfunktion nicht unterstützt.

Abenteuer

Kartenbildschirm

Wählst du ABENTEUER auf dem **Modusauswahl-Bildschirm**, erscheint nach dem Intro und Crankys Lehrstunde der **Kartenbildschirm**. Auf diesem Bildschirm kannst du auswählen, in welcher Welt du spielen willst und in welchem Level du startest. Wenn du ein neues Spiel beginnst, steht nur die erste Welt (DSCHUNGEL) zur Verfügung. Schreitest du im Spiel voran, werden weitere Welten und neue Levels freigeschaltet.

Benutze das Steuerkreuz oder die L- und R-Taste, um den Level auszuwählen, in dem du spielen willst. Bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

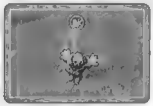
Boss-Level

Sobald du sämtliche Levels einer Karte gespielt hast, erscheint der Boss-Level. Um zur nächsten Karte fortzuschreiten, musst du den Boss besiegen, indem du seine Energieleiste auf Null reduzierst.

Statusbildschirm

Der **Statusbildschirm** wird angezeigt, wenn du auf dem **Kartenbildschirm** START drückst. Auf diesem Bildschirm kannst du sehen, wie viele MÜNZEN und KRISTALLKOKOSNÜSSE du gefunden hast. Wähle ZURÜCK ZUR KARTE oder drücke den B-Knopf, um zum **Kartenbildschirm** zurückzukehren, oder wähle VERLASSEN, um den **Modusauswahl-Bildschirm** anzuzeigen.

Münzen



Es gibt drei Arten von Münzen: Bronze, Silber und Gold. Je eine dieser Münzen ist in jedem Level versteckt. Finde sie alle, damit der Wettbewerb zur Ermittlung des Dschungel-Helden stattfinden kann! Jedes Mal, wenn du einen kompletten Satz Münzen (Gold, Silber und Bronze) zusammen hast, gibt es eine Überraschung!

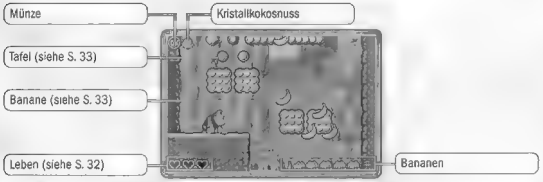
Kristallkokosnüsse

In jedem Level befindet sich eine Kristallkokosnuss. Wenn du sie alle sammelst, könnte das für deine Mission von Vorteil sein.

Die Münzen und Kristallkokosnüsse, die du in einem Level gefunden hast, werden auf dem **Kartenbildschirm** neben dem Levelnamen und in der linken oberen Ecke des **Spielbildschirms** angezeigt.

Spielbildschirm

Jeder Level ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Deine Aufgabe ist es, Gegner zu besiegen, Hindernissen auszuweichen und so den Ausgang der einzelnen Abschnitte zu erreichen. Dabei solltest du natürlich auch die Bananen einsammeln, die du findest. Sie können dir sehr nützlich sein!



Das Spiel ist aus, wenn du keine Leben mehr übrig hast.

Pausenbildschirm

Der **Pausenbildschirm** wird angezeigt, wenn du während des Spiels START drückst. Wähle WEITERSPIELEN um das Spiel fortzusetzen. Mithilfe von ZURÜCK ZUR KARTE verlasst du den Level, und VERLASSEN bringt dich zurück zum **Modusauswahl-Bildschirm**.

So läuft das Spiel

Der Schlüssel zum Erfolg in diesem Spiel ist es, Fähigkeiten wie Angriff und Bananenberserker ebenso geschickt zu nutzen wie die grundlegende Steuerung.

Nach links und rechts bewegen

Drücke ◀ auf dem Steuerkreuz oder die L-Taste, um nach links zu gehen. Mithilfe von ▶ auf dem Steuerkreuz oder der R-Taste gehst du nach rechts. Sogar im Flug kannst du dich ein wenig nach links oder rechts bewegen.

Springen vom Boden aus

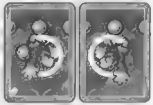
Drücke die L- und R-Taste gleichzeitig, während du auf festem Boden stehst, und lasse beide Tasten gleichzeitig los, wenn du springen willst.

Eine Tafel greifen

Springe auf eine Tafel zu und drücke die L-Taste, um mit der linken Hand nach ihr zu greifen. Mithilfe der R-Taste greifst du gleichzeitig mit der rechten Hand nach einer anderen Tafel. Halte beide Tasten gedrückt, um dich an den Tafeln festzuhalten.

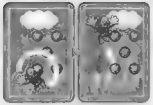
Schwingen

Hältst du dich mit der linken Hand (L-Taste) an einer Tafel fest, schwingst du gegen den Uhrzeigersinn. Hältst du dich dagegen mit der rechten Hand (R-Taste) fest, schwingst du im Uhrzeigersinn.



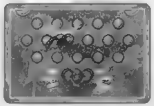
Springen von einer Tafel aus

Lässt du die L-Taste oder R-Taste los während du schwingst, springst du in die Richtung, in die Donkey Kong gerade blickt.



Angriff

Erledige deine Gegner oder zerbrich Fässer und Kisten. Drücke die L- und R-Taste gleichzeitig und lasse sie los, wenn Donkey Kong blinkt.



Werfen

Du kannst schwebende Steine und Bomben benutzen, um deine Gegner zu erledigen. Berührst du einen Stein oder eine Bombe, drücke die L- oder R-Taste um zuzugreifen. Zum Werfen lässt du die Taste los. Ein Stein oder eine Bombe, die du bei deiner Landung in der Hand hältst, wird automatisch losgelassen.

Bananenberserker

Drückst du den A-Knopf, bist du für 10 Sekunden unbesiegbar. Auch deine Sprung- und Angriffskraft steigt an. Aber das kostet dich 20 Bananen! Du kannst den Bananenberserker zu jeder Zeit im Spiel verwenden.

Neues Leben

Durch Drücken des B-Knopfes erhältst du für 10 Bananen ein neues Leben. Du kannst jederzeit ein neues Leben erwerben, wenn die bisherige Zahl deiner Leben einen kritischen Stand erreicht hat.

Items und Tafeln

Im Laufe des Spiels wirst du verschiedene Items und Mechanismen finden, die dir helfen, Gegner zu besiegen und in deinem Abenteuer voranzuschreiten.

Steine

Greif einen Stein durch Drücken der L- oder R-Taste und wirf ihn, indem du die Taste loslässt. Steine kannst du verwenden, um Gegner auszuschalten und Fässer zu zertrummern.

Bomben

Du kannst Bomben genauso wie Steine greifen und werfen, allerdings explodieren sie nach einer gewissen Zeit. **ACHTUNG:** Du verlierst ein Leben, wenn du von der Explosion getroffen wirst.

Kurbel

Greifst du nach einer Kurbel, dreht sie sich und löst einen Drehmechanismus aus. Die Drehrichtung kannst du verändern, indem du die Kurbel mit der anderen Hand bedienst. Einige Kurbeln bewegen sich auch nach links und rechts oder nach oben und unten

Schalter

Greif den Schalter mit beiden Händen, um den Griff herunterzuziehen und einen Mechanismus auszulosen.

Hebel

Zieh den Hebel mehrfach nach unten, um einen Mechanismus zu bedienen.

Laufband

Eine Tafel, die sich in einer bestimmten Richtung fortbewegt. Halte dich an einer bestimmten Stelle fest, um dich vom Laufband bewegen zu lassen.

Fässer und andere Items

Neben Tafeln kannst du auch Fässer, Reifen und Kisten zu deinem Vorteil einsetzen. Sie werden dir helfen, in deinem Abenteuer voranzuschreiten.

Normales Fass

Verwende einen Angriff, um sie zu zerbrechen. Diese Fässer enthalten Bananen und Münzen, also versuche sie zu zertrümmern.

Rollendes Fass

Berühre das Fass um hineinzugelangen. Verwende die L- und R-Taste, um deine Blickrichtung zu ändern. Drücke die L- und R-Taste und lasse sie gleichzeitig los, um zu feuern.

Ereignisfass

Zerbrichst du eines dieser Fässer mit einem Angriff, erscheinen Tafeln, Türen öffnen sich oder andere Veränderungen finden statt.

Bonusfass

Steige in diese Fässer, um zum Bonus-Level zu gelangen. Versuche hier, innerhalb der vorgegebenen Zeit so viele Bananen wie möglich zu sammeln.

Turbofass

Berühre das Fass, um darin zu fliegen. Verwende ◀ ▶ auf dem Steuerkreuz oder die L- und R-Taste, um die Richtung zu ändern.

Reifen

Reifen lassen alles abprallen, was sie trifft. Nutzt du sie clever, können Reifen dir dabei helfen, an normalerweise unerreichbare Stellen zu gelangen.

Kanonenfass

Berühre das Fass um hineinzugelangen. Du wirst in die Richtung geschossen, in die das Fass zeigt.

Hölzerne Kiste

Hölzerne Kisten kannst du mit einem Angriff zerbrechen. In ihnen findest du Fässer, Bananen und andere nützliche Dinge.

1-Spieler Urwaldparty

Kämpfe in verschiedenen Rennen und Wettbewerben gegen CPU-Gegner und versuche, den ersten Platz zu erreichen.

Wähle auf dem **Modusauswahl-Bildschirm** 1-SPIELER URWALDPARTY und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Mithilfe von DISZIPLIN AUSWÄHLEN gelangst du zum **Disziplinauswahl-Bildschirm** (siehe S. 36). Wählst du REKORDE BETRACHTEN, so gelangst du zum **Highscore-Bildschirm**.

Highscore-Bildschirm

Auf diesem Bildschirm kannst du die vier höchsten Punktzahlen für jede Disziplin betrachten. Wähle mithilfe von ◀ ▶ auf dem Steuerkreuz oder durch Drücken der L- und R-Taste die Disziplin, deren Highscores du betrachten willst. Wenn du fertig bist, kannst du durch Drücken des A- oder B-Knopfes oder durch Drücken von START zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

Die höchste bisherige Platzierung wird durch eine entsprechende Münze angezeigt.

Gewonnene Münze

Disziplinauswahl-Bildschirm

Wähle mithilfe des Steuerkreuzes die Disziplin, an der du teilnehmen willst. Hast du das getan, erscheint der **Protagonistenauswahl-Bildschirm**.

Kletterei

Der erste Spieler im Ziel gewinnt das Rennen.

Hürdenkletterei

Zerbrich die hölzernen Kisten, die deinen Weg blockieren, oder stimme das Timing deiner Sprünge auf die Bewegung der Tafeln ab. Nur so kannst du das Ziel erreichen.

Kampfkletterei

Erreiche eine hohe Punktzahl, indem du deine Gegner angreifst. **ACHTUNG:** Du verlierst Punkte, wenn du selbst angegriffen wirst oder auf ein Hindernis triffst.

Fässerfiasko

Versuche vorherzusehen, wo das nächste Fass erscheint! Ziel des Spiels ist es, so viele Fässer wie möglich zu knacken.

Protagonistenauswahl-Bildschirm

Verwende ◄ ► auf dem Steuerkreuz oder die L- und R-Taste, um einen Protagonisten auszuwählen. Dessen Farbe änderst du mithilfe von ▲ ▼ auf dem Steuerkreuz. Drücke den A-Knopf oder START, um deine Auswahl zu bestätigen. Drücke danach noch einmal den A-Knopf oder START, um die Disziplin zu beginnen.

Ergebnis-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt das Ergebnis in der gerade gespielten Disziplin an. Hast du das Ergebnis kontrolliert, gelangst du mithilfe des A-Knopfes zum **Highscore-Bildschirm**. Hast du die Highscores angesehen, drücke erneut den A-Knopf, um den Bildschirm zu verlassen.

Mehrspieler Urwaldparty

Bitte lies gründlich den Abschnitt „Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel" auf Seite 39 – 40, bevor du die MEHRSPIELER URWALDPARTY beginnst. Vergewissere dich auch, dass die Game Boy Advance Game Link-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen sind.

Multi-Modul-Spiel

Wähle auf dem **Modusauswahl-Bildschirm** MEHRSPIELER URWALDPARY und vergewissere dich, dass alle teilnehmenden Spieler die Option MULTI-MODUL-MODUS ausgewählt haben. Sobald alle Verbindungen überprüft wurden, drückt SPIELER 1 den A-Knopf oder START, um den **Disziplinauswahl-Bildschirm** aufzurufen.

Bitte folge bei der Disziplin- und Protagonistenauswahl den Anweisungen, die oben unter 1-SPIELER URWALDPARTY beschrieben sind. Alle Einstellungen müssen durch Spieler 1 vorgenommen werden.

Siegerehrung

Sind alle Wettbewerbe beendet, findet die Siegerehrung statt und die Endergebnisse werden verkündet.

Ein-Modul-Spiel

SPIELER 1 wählt MEHRSPIELER URWALDPARTY auf dem **Modus-auswahl-Bildschirm** und stellt dann den EIN-MODUL-MODUS ein. Sobald O.K.? auf dem Bildschirm erscheint, startet er die Datenübertragung, indem er den A-Knopf oder START drückt.

Ist die Datenübertragung abgeschlossen, drücke den A-Knopf oder START, um den Wettbewerb zu beginnen. In drei Kletter-Disziplinen entscheidet sich, welcher Teilnehmer die meisten Siege davonträgt.

Nach Ende der drei Kletter-Disziplinen wähle entweder FORTSETZEN oder VERLASSEN. Wählst du VERLASSEN, so schalte bitte dein Game Boy Advance-System entsprechend der Anweisungen auf dem Bildschirm aus.

Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL (Model No.: AGB-005) BENÖTIGT WIRD.

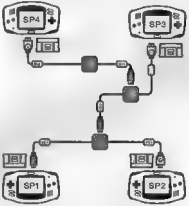
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... 1 Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel· ..... 1 Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... 2 Spieler – 1 Kabel
..... 3 Spieler – 2 Kabel
..... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

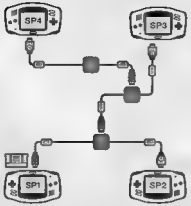
- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul korrekt in den Modulschacht des Game Boy Advance-Systems von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance-System von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

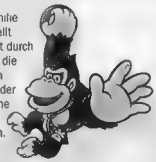
Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance-System von Spieler 1 eingesteckt ist.*

Protagonisten

Donkey Kong

Der Superstar der Kong-Familie muss gar nicht erst vorgestellt werden. Donkey Kong klettert durch die verschiedenen Level, um die von King K. Rool gestohlenen Münzen zurückzuerobern. In der Urwaldparty bringen ihm seine universellen Talente sicher einen der vorderen Plätze ein.



SPRUNG
ANGRIFF

Funky Kong

Den Coolsten aller Kongs erkennt man an seiner Sonnenbrille. Er zieht angriffsorientierte Wettbewerbe den Rennen vor, ist aber ansonsten ein unbeschriebenes Blatt in der Urwaldparty

SPRUNG
ANGRIFF

Dixie Kong

Der Wildfang der Familie. Dixie kann höher springen als alle anderen. Dank ihrer Beweglichkeit rechnet sie sich gute Chancen auf einen der vorderen Plätze bei der Urwaldparty aus.

SPRUNG
ANGRIFF

Diddy Kong

Flink wie der Blitz und im Springen sogar noch besser als Donkey Kong: Diddy Kong ist einer der Favoriten bei der Urwaldparty. Allerdings könnte sein zarter Körperbau in angriffsorientierten Wettbewerben ein Nachteil sein…

SPRUNG
ANGRIFF

Cranky Kong

Der Kopf des Urwaldparty-Organisationskomitees. Er bringt Donkey nützliche Dinge bei – zum Beispiel, wie man sich an Tafeln festhalt.

Wrinkly Kong

Crankys Frau. Obwohl schon längst verschieden, ist sie immer noch eine fürsorgliche Kong, die sich stets Sorgen um Donkey macht.

King K. Rool

Oberster Boss der Kremlings und erklärter Feind der Kong-Familie. Diesmal klaut er wertvolle Münzen und droht damit die Urwaldparty zu ruinieren.

Kingazuma

Der Hüter der Dschungel-Ruinen. Er benutzt seine unnachahmlichen Sprungattacken, um über seine Gegner herzufallen. Achte bei deinen Angriffen auf das richtige Timing!

Necky

Dieser feurige Boss spuckt Steine! Angriffe helfen hier nicht, aber vielleicht kannst du die Steine zu deinem Vorteil verwenden…?

Zinger

Ein fieser kleiner Gegner mit einem spitzen Stachel. Nutze den Bananenberserker geschickt, um ihn zu vertreiben.

Mini-Necky

Ein unangenehmer Gegner, der nicht nur Kokosnusse spuckt, sondern auch noch fliegen kann.

Flipflap

Eine Art Fledermaus, die sich gerne an düsteren Orten versteckt. Achte bei Angriffen auf das richtige Timing!

Kremling

King K. Rools Untergebene. Sie finden sich immer wieder an Tafeln. Hier versuchen sie, Donkey Kongs Weg zu blockieren. Wenn sie wirklich gemein sind, werfen Kremlings auch Steine.

[0603/NOE sw/AGB]

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Sommaire

- L'histoire 44
- Les commandes 45
- Commencer à jouer 46
- Aventure 48
- Jungle en folie solo 55
- Jungle en folie multijoueur 57
- Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche 59
- Les personnages 61

L'histoire

Le ciel est bleu azur. La luxuriante forêt primitive bouillonne de vie. D'ordinaire si calme, la jungle est aujourd'hui en proie à une intense excitation.

Rien d'étonnant ! Le festival Jungle en folie va aujourd'hui déterminer qui sera le vrai héros de la jungle.

Cranky Kong et Donkey Kong projettent justement de mettre à l'abri les médailles de la victoire qui seront décernées aux vainqueurs.

Quand soudain, un éclair zèbre le ciel de haut en bas et le félon King K. Rool surgit dans un engin volant. Les précieuses médailles ont disparu !

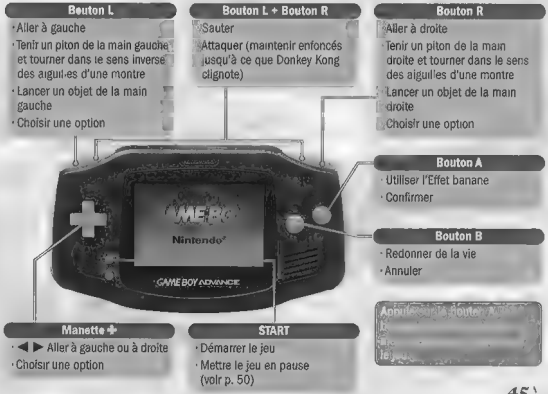
Sans les médailles, il n'y aura pas de festival. Est-ce que Donkey Kong pourra toutes les récupérer ?

Les commandes

Ce jeu se joue d'une façon différente des autres jeux d'action. La plupart des actions peuvent être effectuées à l'aide des boutons L et R. Tu pourras te déplacer, sauter et éventuellement attaquer les ennemis en te servant uniquement de ces deux boutons !

S'accrocher et grimper sont les deux plus importantes actions que Donkey Kong doit effectuer. Tu verras des pitons flottants et des panneaux sur l'**écran de jeu**. En te balançant, tu pourras esquiver, sauter par-dessus les ennemis et bien sûr progresser dans l'aventure.

Voir les pages 51 et 52 pour une description détaillée des différentes actions.



Commencer à jouer

Insère la cartouche de jeu DK™: KING OF SWING dans la console Game Boy Advance™. Une fois la console allumée, choisis la langue dans laquelle tu désires jouer à DK: KING OF SWING. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton A. L'**écran titre** apparaît alors.

L'écran titre

Dès que l'**écran titre** s'affiche, appuie sur START ou sur le bouton A pour accéder à l'**écran de sélection des fichiers**.

L'écran de sélection des fichiers

Choisis NOUVELLE PARTIE pour commencer une nouvelle partie ou poursuivre une partie déjà commencée. Le pourcentage à côté du fichier peut atteindre 200 % en fonction de ta progression dans le jeu. Une fois que tu as choisi le fichier, appuie sur le bouton A pour accéder à l'**écran de choix des modes**.

Effacer un fichier

Pour effacer un fichier, choisis EFFACER sur l'**écran de sélection des fichiers**, puis choisis le fichier que tu désires effacer. Quand la **fenêtre de confirmation** apparaît, choisis OUI.

FAIS BIEN ATTENTION : Une fois effacés, les fichiers ne pourront plus être récupérés !

L'écran de choix des modes

Choisis un des quatre modes disponibles :

AVENTURE (voir p. 48)
Une aventure où tu devras récupérer les médailles volées par King K. Rool.

JUNGLE EN FOLIE SOLO (voir p. 55)
Gagne les courses d'escalade et d'autres compétitions et vise la médaille d'or.

JUNGLE EN FOLIE MULTIJOUEUR (voir p. 57)
Défie tes amis à l'aide du câble Game Boy Advance Game Link™.

EXTRAS
Dans EXTRAS, tu peux écouter les leçons de Cranky ou changer la langue. 2 modes extras seront accessibles en fonction de ton évolution dans le jeu.

Choix de la langue

Pour changer de langue, sélectionne EXTRAS dans l'**écran de choix des modes**, puis LANGUE. Choisis une langue à l'aide de la manette ✚ et confirme ton choix en appuyant sur le bouton A ou sur START.

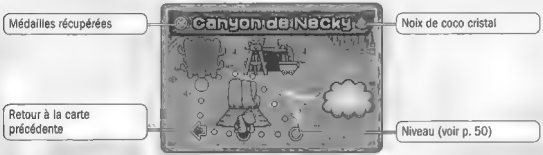
À propos de la sauvegarde

DK: KING OF SWING dispose d'une sauvegarde automatique. Dans le **mode Aventure**, ta progression sera automatiquement sauvegardée après chaque niveau. Dans le **mode Jungle en folie solo**, ta progression sera sauvegardée à chaque fin de compétition. Il n'y a pas de fonction de sauvegarde dans le **mode Jungle en folie multijoueur**.

L'écran carte

Choisis AVENTURE sur l'**écran de choix des modes**, pour accéder à l'**écran carte** après l'introduction au jeu et les leçons de Cranky. De là, tu pourras choisir le niveau et le monde auxquels tu désires jouer. Quand tu commences une nouvelle partie, seul le premier monde (JUNGLE) est disponible. En fonction de ta progression, tu pourras accéder à d'autres mondes dans le jeu.

Utilise la manette ✚ ou les boutons L et R pour choisir un niveau, puis confirme ton choix en appuyant sur le bouton A.



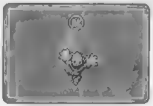
Niveau du Boss

Une fois que tu as terminé tous les niveaux d'un monde, le niveau du Boss apparaît. Afin d'accéder au monde suivant, bats le Boss en faisant baisser sa jauge d'énergie.

L'écran de statut

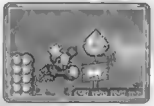
L'**écran de statut** s'affiche lorsque tu appuies sur START à partir de l'**écran carte**. Cet écran te permet de vérifier combien de MEDAILLES tu as récupérées et combien de NOIX DE COCO CRISTAL tu as collectées. Choisis RETOUR CARTE ou appuie sur le bouton B afin de retourner à l'**écran carte**. Choisis QUITTER pour retourner à l'**écran de choix des modes**.

Médailles



Il existe trois sortes de médailles : bronze, argent et or. Chaque niveau en abrite une. Retrouve-les pour que le couronnement du héros de la jungle puisse avoir lieu. A chaque fois que tu récupères un assortiment complet (or, argent et bronze), tu as le droit à une surprise !

Noix de coco cristal



Il y a une noix de coco cristal cachée dans chaque niveau. Trouve-les toutes et quelque chose de bien pourrait t'arriver !

Les médailles et les noix de coco cristal qui sont en ta possession sont affichées à côté du nom du niveau sur l'**écran carte** ou en haut à gauche sur l'**écran de jeu**.

L'écran de jeu

Chaque niveau est divisé en sous-niveaux. Ton but est de grimper jusqu'à la sortie, de battre les ennemis et de te diriger à travers les obstacles. Essaye également de ramasser le plus de bananes possible. Elles te seront très utiles !

La partie est terminée quand ta jauge de vie est vide.

Ecran de pause

L'**écran de pause** apparaît quand tu appuies sur START pendant une partie. Choisis RETOUR JEU pour continuer à jouer, ou RETOUR CARTE pour sortir du niveau ou QUITTER pour retourner à l'**écran de choix des modes**.

Comment jouer

Dans ce jeu, la clé du succès passe par la maîtrise des attaques, de l'Effet banane et des mouvements de base.

Se déplacer vers la gauche et vers la droite

Sers-toi de la manette ✚ ◀ ou du bouton L pour aller vers la gauche et de la manette ✚ ▶ ou du bouton R pour aller vers la droite. Tu peux également te déplacer vers la gauche et vers la droite quand tu es dans les airs.

Sauter

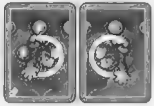
Pour sauter, il te suffit d'appuyer sur les boutons L et R quand tu es sur le sol, puis de les relâcher simultanément.

Attraper un piton

Saute en direction d'un piton et appuie sur le bouton L pour t'agripper avec la main gauche, puis appuie sur le bouton R pour t'agripper avec la main droite. Maintient les deux boutons enfoncés pour rester accroché aux pitons.

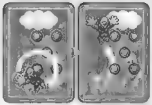
Se balancer

Si tu attrapes un piton ou un panneau avec la main gauche (Bouton L), tu tourneras dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si tu attrapes un piton avec la main droite (Bouton R), tu tourneras dans le sens des aiguilles d'une montre.



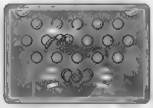
Sauter d'un piton ou d'un panneau

Si tu relâches le Bouton L ou le Bouton R pendant une rotation, tu sauteras dans la direction vers laquelle Donkey Kong regarde.



Attaquer

Bats les ennemis et brise les tonneaux et les caisses. Appuie brièvement sur les boutons L et R, puis relâche-les lorsque Donkey Kong clignote.



Lancer

Tu peux utiliser les pierres et les bombes en l'air pour détruire les ennemis. Si tu touches une pierre ou une bombe, appuie sur le bouton L ou sur le bouton R pour l'attraper. Relâche le bouton pour la lancer. Les pierres et les bombes ne peuvent pas être utilisées au sol.

L'Effet banane

Si tu appuies sur le bouton A, tu deviendras invincible pendant 10 secondes et tes capacités d'attaque et de saut seront augmentées. Ceci te coûtera 20 bananes. Tu peux utiliser l'Effet banane à n'importe quel moment du jeu.

Regagner de la vie

Tu peux remplir ta jauge de vie avec 10 bananes en appuyant sur le bouton B. Tu peux te redonner de la vie à n'importe quel moment du jeu.

Objets et pitons

Au cours de ta progression, tu découvriras différents objets et mécanismes qui t'aideront à vaincre les ennemis et à continuer l'aventure.

Pierres

Pour lancer une pierre, tu dois d'abord l'attraper avec le bouton L ou le bouton R. Les pierres peuvent être utilisées pour battre les ennemis ou pour briser les tonneaux.

Bombes

Tu peux attraper des bombes de la même façon que les pierres, mais elles explosent après un certain temps. **SOIS PRUDENT :** tu perdras de la vie si tu es pris dans une explosion.

Manivelle

Un mécanisme se déclenche lorsque tu les attrapes. Tu peux en changer la direction en les attrapant de l'autre main. Certaines manivelles vont de haut en bas, d'autres de gauche à droite.

Interrupteur à 2 mains

Attrape-les pour enclencher l'interrupteur et activer un mécanisme.

Cric

Abaisse le cric de façon répétitive pour déclencher un mécanisme.

Tapis roulant

Un tapis de pitons qui se déplace dans une certaine direction. Reste accroché si tu veux te déplacer.

Tonneaux et autres objets

En dehors des pitons, tu peux également utiliser les tonneaux, les caisses et les pneus. Ces objets t'aideront tout au long de ton aventure.

Tonneau simple

Utilise une attaque pour les faire exploser. Ils contiennent des bananes ou une médaille. Alors n'hésite pas.

Tonneau mystère

Si tu les détruis, des pitons vont apparaître, des portes vont s'ouvrir, beaucoup de choses peuvent arriver.

Tonneau booster

Touche ces tonneaux pour t'envoler. Utilise la manette ✚ ◄ ► ou les boutons L et R pour te diriger.

Tonneau canon

Touche le tonneau pour y entrer. Le tonneau te propulsera alors dans la direction vers laquelle il est orienté.

Tonneau orientable

Touche le tonneau pour y entrer. Utilise les boutons L et R pour orienter le tonneau, puis appuie sur les bouton L et R et relâche-les simultanément pour te propulser.

Tonneau bonus

Entre dans le tonneau pour accéder au niveau bonus. Essaye de ramasser le plus de bananes possible dans le temps imparti.

Pneu

Les pneus renvoient les choses qui les touchent. Si tu les utilises correctement, ils pourront t'aider à atteindre des endroits inaccessibles.

Caisses en bois

Les caisses en bois peuvent être détruites à l'aide d'une attaque. Elles contiennent des tonneaux, des bananes et bien d'autres choses.

Jungle en folie solo

Défie la console dans différents types de courses et vise la médaille d'or !

Choisis JUNGLE EN FOLIE SOLO dans l'**écran de choix des modes** et confirme ton choix en appuyant sur le bouton A. Sélectionne CHOISIR EVENEMENT pour aller à l'**écran de sélection des événements** (voir p. 56) et AFFICHER RECORDS pour aller à l'**écran des records.**

L'écran des records

Tu peux consulter les 4 meilleurs scores pour chaque événement. Utilise la manette ✚ ◄ ► ou les boutons L et R pour choisir un événement. Pour retourner à l'écran précédent, appuie sur le bouton A, le bouton B ou sur START.

La meilleure médaille que tu as gagnée est affichée.

L'écran de sélection des événements

Avec la manette ✚, choisis la compétition dans laquelle tu souhaites jouer. Une fois cela fait, tu accéderas à l'**écran de sélection du personnage**.

Course d'escalade

Le premier à atteindre le sommet est le gagnant.

Course d'obstacles

Détruis rapidement les caisses en bois qui te bloquent le passage ou grimpe vers le sommet en coordonnant tes sauts en fonction des panneaux mouvants.

A l'attaque !

Attaque tes adversaires et essaye de marquer le maximum de points. **SOIS PRUDENT :** tu perds des points à chaque fois que tu te fais attaquer ou lorsque tu touches un obstacle !

Explose-tonneaux

Devine où les tonneaux apparaîtront et brises-en le plus possible !

Ecran de sélection du personnage

Utilise la manette ✚ ◀ ▶ ou les boutons L et R pour choisir un personnage. Tu peux également changer sa couleur avec la manette ✚ ▲ ▼. Appuie sur le bouton A ou sur START pour confirmer ton choix. Appuie sur le bouton A ou sur START pour démarrer la compétition.

Ecran des résultats

Cet écran affiche les résultats de la compétition. Dès que tu as terminé d'examiner les résultats, appuie sur le bouton A pour aller à l'**écran des meilleurs scores**. Appuie sur A pour en sortir.

Jungle en folie multijoueur

Avant de jouer à JUNGLE EN FOLIE MULTIJOUEUR, lis attentivement les instructions concernant « Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche » pages 59 – 60 et vérifie bien la connexion du câble Game Boy Advance Game Link.

Jeu multi-cartouches

Choisis JUNGLE EN FOLIE MULTIJOUEUR sur l'**écran de choix des modes** et vérifie que tous les joueurs participant ont sélectionné le MODE MULTI-CARTOUCHES. Une fois que toutes les connexions ont été vérifiées, le JOUEUR 1 appuie sur le bouton A ou sur START pour accéder à l'**écran de sélection des événements**.

Pour choisir les événements, suis les instructions du mode JUNGLE EN FOLIE SOLO expliquées auparavant. Toutes ces actions doivent être effectuées par le JOUEUR 1.

La cérémonie des médailles

Une fois que toutes les compétitions sont terminées, la cérémonie de remise des médailles a lieu et les scores totaux sont affichés.

Jeu une cartouche

Le JOUEUR 1 sélectionne JUNGLE EN FOLIE MULTIJOUEUR sur l'**écran de choix des modes** puis MODE UNE CARTOUCHE. Quand la fenêtre OK ? s'affiche, le JOUEUR 1 peut commencer le transfert des données en appuyant sur le bouton A ou sur START.

Une fois que le transfert est terminé, appuie sur le bouton A ou sur START pour démarrer la compétition. Les joueurs s'affrontent alors pour le meilleur classement au cours de 3 courses d'escalade.

Quand les 3 courses sont terminées, choisis CONTINUER ou QUITTER. Si tu choisis QUITTER, éteins la console Game Boy Advance en suivant les instructions à l'écran.

Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ (Modèle N°: AGB-005).

Equipement nécessaire

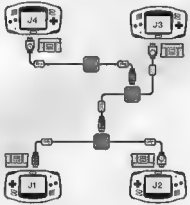
Game Boy Advance ..... Une par joueur
Cartouches / Jeu multi-cartouches ..... Une par joueur
Jeu une cartouche ..... Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... 2 joueurs: 1 câble
..... 3 joueurs: 2 câbles
..... 4 joueurs: 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu multi-cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.*



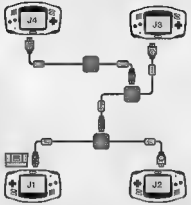
Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu une cartouche

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans la Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur avec une cartouche.*

• Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

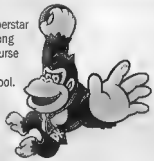
Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans la Game Boy Advance du joueur 1 (Jeu une cartouche).*

Les personnages

Donkey Kong

Pas besoin de présenter la superstar de la famille Kong. Donkey Kong escalade les panneaux de course en course pour récupérer les médailles volées par King K. Rool. Dans la jungle en folie, ses capacités athlétiques font de lui une valeur sûre.



SAUT »
ATTAQUE »

Funky Kong

Derrière ses lunettes de soleil, c'est le plus cool des Kongs. Il préfère les compétitions basées sur les attaques plutôt que les courses. C'est le cachottier de la jungle en folie.

SAUT »
ATTAQUE »»»

Dixie Kong

Le garçon manqué de la famille. Elle peut sauter plus haut que n'importe qui. Sa mobilité innée lui permettra de récolter des médailles dans la jungle en folie.

SAUT »»»
ATTAQUE »

Diddy Kong

Rapide comme l'éclair et sautant plus haut que Donkey, Diddy Kong est le favori pour la couronne de la jungle en folie. Cependant, sa petite taille peut le désavantager lors de compétitions basées sur les attaques.

SAUT »»»
ATTAQUE »

Cranky Kong

Chef du comité exécutif de la jungle en folie, il enseigne à Donkey la façon d'escalader et d'attraper les pitons.

Wrinkly Kong

Même disparue, la femme de Cranky continue à se faire des tracas pour Donkey.

King K. Rool

C'est le chef des Kremlings et l'ennemi juré des Kongs. Il a volé les médailles dans l'espoir de ruiner le festival de Jungle en folie.

Congazuma

Le gardien des ruines de la jungle. Il utilise ses inimitables sauts pour bondir sur son adversaire. Attention à ton timing !

Necky l'enflammé

Le grand chef des Neckys crache des pierres enflammées. Cela ne sert à rien de l'attaquer. Lance-lui plutôt des pierres.

Zinger

Un sale petit ennemi avec un dard dans l'abdomen. Fais preuve d'habileté en utilisant l'Effet banane pour en venir à bout.

Mini-Necky

Un ennemi désagréable qui crache des noix de coco tout en volant.

Flipflap

Une chauve-souris qui rôde dans les endroits lugubres. Attention à ton timing lorsque tu l'attaques.

Kremling

L'acolyte de King K. Rool. Il essaye de bloquer Donkey dans sa progression. Un kremling qui lance des pierres n'est pas une bonne nouvelle !

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Índice

- La historia 84
- Los controles 85
- Cómo empezar 86
- La aventura 88
- Junglijuegos de 1 jugador 95
- Junglijuegos multijugador 97
- Juego multicartucho, juego con un cartucho 99
- Los personajes 101

La historia

Bajo un cielo azul, la primavera florece en la jungla, pero hoy parece haber más agitación de lo normal...

¡Eso es porque empiezan los Junglijuegos y se sabrá quién es el verdadero héroe de la jungla!

En medio de los preparativos, Cranky Kong y Donkey Kong deciden esconder las medallas que se llevará el ganador para que no las robe nadie.

Sin embargo, en ese mismo instante, el horrible K. Rool baja del cielo como un rayo y se lleva las valiosas medallas. ¡Ya no hay nada que hacer!

Sin medallas, ya no hay Junglijuegos ... ¿Podrá recuperarlas todas Donkey Kong?

Los controles

Este no es un juego de plataformas típico. Aquí las cosas son un poco diferentes. La mayoría de los movimientos se hacen con solo dos botones: el Botón L y el Botón R. ¡Con ellos podrás desplazarte, saltar y atacar!

Los enganches y los paneles son indispensables para realizar los movimientos de Donkey Kong. Encontrarás paneles y enganches sueltos flotando en la **pantalla de juego**. Si te agarras a ellos y te balanceas, podrás esquivar y saltar sobre los enemigos para seguir avanzando en el juego.

Consulta las páginas 91 y 92 para más información sobre los movimientos.

Cómo comenzar

Inserta el cartucho de DK™: KING OF SWING en tu consola Game Boy Advance™. Cuando la enciendas (ON), aparecerá la **pantalla de selección de idioma**. Cuando hayas elegido tu idioma, pulsa el Botón A para confirmar y pasarás a la **pantalla del título**.

La pantalla del título

Una vez aquí, pulsa START o el Botón A para pasar a la **pantalla de selección de archivo**.

La pantalla de selección de archivo

Elige NUEVA PARTIDA para empezar a jugar o bien una partida ya guardada para continuar con ella. El porcentaje de la partida puede llegar hasta 200%, dependiendo de lo que avances en el juego. Cuando hayas seleccionado un archivo, pulsa el Botón A para pasar a la **pantalla de selección de modo**.

Cómo borrar un archivo

Para borrar un archivo, selecciona BORRAR UN ARCHIVO en la **pantalla de selección de archivo** y después elige el archivo que quieras borrar. Cuando aparezca la **pantalla de confirmación**, escoge SÍ. Recuerda que, si borras un archivo, no podrás recuperarlo.

La pantalla de selección de modo

Selecciona uno de los cuatro modos de juego disponibles:

AVENTURA (ver p. 88)
Una gran aventura en la que recuperarás las medallas robadas por K. Rool.

JUNGLIJUEGOS DE 1 JUGADOR (ver p. 95)
¡Participa en carreras trepadoras, entre otros junglijuegos, y gana las medallas de oro!

JUNGLIJUEGOS MULTIJUGADOR (ver p. 97)
Juega con tus amigos con un cable Game Link™ de Game Boy Advance.

EXTRAS
Aquí podrás hacer muchas cosas interesantes: elegir el idioma del juego, recibir las lecciones de Cranky o probar los dos modos de juego extras que conseguirás a lo largo de la partida.

La selección de idioma

Para cambiar el idioma, selecciona EXTRAS en la **pantalla de selección de modo** y luego IDIOMA. Elige el idioma que quieras con el ✚ Panel de Control y confírmalo con el Botón A o con START.

Para guardar la partida

El juego DK: KING OF SWING guarda tus partidas automáticamente. En la **Aventura**, tus progresos se guardarán cada vez que termines un nivel, mientras que en los **Junglijuegos de 1 jugador** se guardará tu récord cuando finalice la prueba en la que estés participando. No podrás guardar partidas en los **Junglijuegos multijugador**.

La pantalla del mapa

Si seleccionas la AVENTURA en la **pantalla de selección de modo** y superas las lecciones de Cranky, aparecerás en la **pantalla del mapa**. En ella podrás elegir el mundo y el nivel en el que quieres jugar. Si estás empezando una nueva partida, solo podrás jugar en el primer mundo (JUNGLA). Según vayas avanzando, te encontrarás con otros mundos y niveles para elegir.

Usa el ✚ Panel de Control o los Botones L y R para desplazarte por la pantalla del mapa y elegir el nivel que quieras. Confirma tu opción con el Botón A.

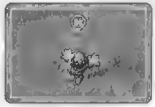
Nivel del jefe

Cuando hayas completado todos los niveles de un mundo, aparecerá el nivel del jefe. Tendrás que reducir su indicador de vida a cero para derrotarlo y pasar al siguiente mundo.

La pantalla de resumen

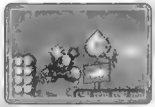
La **pantalla de resumen** aparece al pulsar START en la **pantalla del mapa**. Esta pantalla te permite ver cuántas MEDALLAS has recuperado y cuántos COCODIAMANTES posees. Selecciona VOLVER AL MAPA o pulsa el Botón B para volver a la **pantalla del mapa**. Si quieres volver a la **pantalla de selección de modo**, elige SALIR.

Las medallas



Hay tres tipos de medallas: de bronce, de plata y de oro. En cada nivel hay una escondida y las tienes que encontrar todas si quieres que se celebren los juegos. ¡Cada vez que acumules una medalla de cada metal (oro, plata y bronce), te llevarás una agradable sorpresa!

Los cocodiamantes

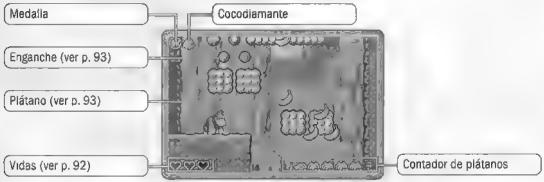


Hay un cocodiamante en cada nivel. ¡Si los encuentras todos, pasará algo muy bueno!

Si has encontrado una medalla o un cocodiamante en un nivel, aparecerán en el cuadro del nombre del nivel en la **pantalla del mapa** o en la esquina superior izquierda de la **pantalla de juego**.

La pantalla de juego

Cada nivel está dividido en varios subniveles. Tu objetivo es encontrar el FIN del nivel trepando por los enganches, deshaciéndote de los enemigos o esquivando obstáculos. ¡Procura coger todos los plátanos que veas! ¡Te serán muy útiles!



Si pierdes todas las vidas, se pondrá fin a la partida.

La pantalla de pausa

La **pantalla de pausa** aparece siempre que pulsas START durante el juego. Selecciona VOLVER A LA PARTIDA para seguir jugando, VOLVER AL MAPA para salir del nivel en el que te encuentras o SALIR para volver a la **pantalla de selección de modo**.

Cómo jugar

El secreto de este juego es dominar las técnicas de ataque y fiebre platanera, pero también es muy importante controlar los movimientos básicos.

Desplazarte hacia la izquierda y hacia la derecha

Usa ◀ en el ✚ Panel del Control o el Botón L para desplazarte hacia la izquierda, o bien ▶ en el ✚ Panel del Control o el Botón R para desplazarte hacia la derecha. También puedes usar estos controles para moverte en una dirección mientras estás saltando por el aire.

Saltar desde el suelo

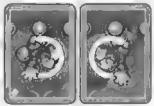
Pulsa el Botón L y el Botón R a la vez mientras estés en el suelo y suéltalos al mismo tiempo.

Agarrar un enganche

Salta hacia los enganches y pulsa el Botón L para agarrar uno con la mano izquierda y el Botón R para agarrar otro con la mano derecha. Mantén los botones pulsados si no quieres soltarte de los enganches.

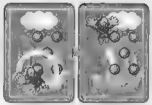
Balancearte

Si te agarras de un enganche con la mano izquierda (Botón L), te balancearás en el sentido contrario al de las agujas del reloj. Si te agarras de un enganche con la mano derecha (Botón R), te balancearás en el sentido de las agujas del reloj.



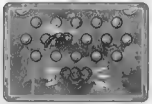
Saltar desde un panel o desde un enganche

Si sueltas el Botón L o el Botón R mientras te estás balanceando, saltarás en la dirección hacia la que esté mirando Donkey Kong.



Atacar

Elimina a tus enemigos y destroza barriles y cajas. Pulsa el Botón L y el Botón R y suéltalos a la vez cuando Donkey Kong parpadee.



Lanzar

Puedes usar las piedras y las bombas para lanzarlas contra tus enemigos y eliminarlos. Si te agarras a una piedra o a una bomba, mantén pulsado el botón de la mano que la sostenga para cogerla y suéltalo para lanzarla. Las bombas y las piedras caerán al suelo en cuanto llegues a él.

Fiebre platanera

Si pulsas el Botón A, serás invencible durante 10 segundos y aumentará tanto la potencia de tus saltos como la fuerza de tus ataques. La fiebre platanera cuesta 20 plátanos y la puedes usar en cualquier momento de la partida.

Recuperar vida

Recupera una vida con 10 plátanos pulsando el Botón B. Intenta recuperar vidas según las vayas perdiendo.

Los objetos y los enganches

Durante el juego, te encontrarás con varios tipos de objetos y dispositivos que te ayudarán a progresar en la aventura y eliminar enemigos.

Piedras

Para lanzar una piedra, cógela con el Botón L o el Botón R y suéltala. Las piedras sirven para eliminar enemigos y romper barriles.

Bombas

Las bombas explotan al cabo de un tiempo, pero las puedes coger y lanzar igual que las piedras. No olvides que, si te alcanza la explosión de una bomba, perderás una vida.

Manilla

Si agarras una manilla, girará y se activará un mecanismo. Puedes cambiar el sentido del giro cogiéndola con la mano izquierda o con la derecha. Algunas manillas se desplazan hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda.

Interruptor

Agárralo con las dos manos para activar algún mecanismo.

Manivela

Bájala con ritmo para que se active algún mecanismo.

Cinta transportadora

Este panel de enganches se mueve en alguna dirección. Agárrate bien y te transportará.

Los barriles y otros objetos

En tu aventura también te encontrarás con barriles, neumáticos y cajas de madera que podrán ayudarte a avanzar.

Barril normal

¡Rómpelos con el ataque! Los barriles pueden contener plátanos o medallas.

Barril giratorio

Métete en este barril y cambia la dirección hacia la que apunta con los Botones L y R. Cuando hayas elegido la dirección, púlsalos y suéltalos a la vez para salir disparado.

Barril de interrogación

Si rompes alguno de estos barriles, aparecerán paneles de enganches o se abrirán puertas, entre otras cosas.

Barril de bonificación

Métete en el barril para acceder al nivel de bonificación. ¡Coge todos lo plátanos que puedas antes de que se acabe el tiempo!

Retrobarril

¡Métete en él y podrás volar! Dirige su curso con ◀ y ▶ en el ✚Panel de Control o el Botón L y el Botón R.

Neumático

Si te das contra un neumático, rebotarás con fuerza. ¡Coordina bien tus movimientos y llegarás muy lejos!

Barril cañón

Métete dentro para salir disparado automáticamente en la dirección hacia la que apunta.

Caja de madera

Las cajas de madera se rompen con un ataque. En ellas puede haber barriles, plátanos y muchas otras cosas.

Junglijuegos de 1 jugador

¡Participa en varios tipos de competiciones para ganar todas las medallas de oro!

Elige JUNGLIJUEGOS DE 1 JUGADOR en la **pantalla de selección de modo**. Después, selecciona ELIGE UN JUEGO para pasar a la **pantalla de selección de juego** (ver p. 96) o VER LOS RÉCORDS para ir a la **pantalla de los récords**.

Pantalla de los récords

Aquí podrás ver las cuatro mejores marcas de cada juego. Usa ◀ y ▶ en el ✚Panel de Control o los Botones L y R para cambiar de juego. Para volver a la pantalla anterior, pulsa el Botón A, el Botón B o START.

Aparecerá la mejor medalla que hayas ganado hasta la fecha.

Medalla ganada

La pantalla de selección de juego

Selecciona el juego en el que quieras participar con el ✚ Panel de Control y pasarás a la **pantalla de selección de personaje**.

Carreras trepadoras

Gana el primero que llegue a la meta.

Carreras de obstáculos

¡Rompe las cajas que te impidan llegar a la meta o coordina bien tus saltos con los paneles móviles y gana tiempo!

Combates

Ataca a tus contrincantes para marcar todos los puntos que puedas. Recuerda que perderás puntos si te golpean o si entras en contacto con algunos objetos.

Revienta-barriles

¡Intenta adivinar dónde aparecerán los barriles y rompe todos los que puedas!

La pantalla de selección de personaje

Usa ◀ y ▶ en el ✚ Panel de Control o los Botones L y R para seleccionar un personaje. Podrás cambiar su color con ▲ y ▼ en el ✚ Panel de Control. Pulsa el Botón A o START para confirmar tu elección. Vuelve a pulsar el Botón A o START para empezar a jugar.

La pantalla de resultados

Aquí podrás consultar los resultados de los juegos. Cuando los hayas visto, pulsa el Botón A para pasar a la **pantalla de los récords**. Luego pulsa el Botón A para salir.

Junglijuegos multijugador

Antes de comenzar con los JUNGLIJUEGOS MULTIJUGADOR, lee atentamente las instrucciones del apartado "Juego multicartucho, juego con un cartucho" (pp. 99 y 100) y asegúrate de que los cables Game Link de Game Boy Advance están bien conectados.

Juego multicartucho

En la **pantalla de selección de modo** selecciona JUNGLIJUEGOS MULTIJUGADOR y asegúrate de que los demás jugadores han seleccionado MODO MULTICARTUCHO. Cuando hayas comprobado todas las conexiones, el JUGADOR 1 deberá pulsar START para pasar a la **pantalla de selección de juego**.

Para seleccionar el juego y los personajes, el jugador 1 deberá seguir las mismas instrucciones que para los JUNGLIJUEGOS DE 1 JUGADOR.

La ceremonia de entrega de premios

Cuando acaben los juegos, tendrá lugar la ceremonia de entrega de premios y podrás ver la clasificación general.

Juego con un cartucho

El JUGADOR 1 deberá seleccionar los JUNGLIJUEGOS MULTIJUGADOR en la **pantalla de selección de modo**. Después, deberá seleccionar MODO CON 1 CARTUCHO. Cuando aparezca el mensaje ¿LISTO? en pantalla, el jugador 1 deberá lanzar la transferencia de datos pulsando el Botón A o START.

Cuando la transferencia de datos haya finalizado, el jugador 1 tendrá que pulsar el Botón A o START para que empiece la carrera. Tendrá lugar un total de tres carreras trepadoras en las que los jugadores lucharán por conseguir los mejores resultados.

Cuando concluyan las tres carreras, podrás CONTINUAR o SALIR. Si decides SALIR, apaga (OFF) la Game Boy Advance siguiendo las instrucciones que se mostrarán en pantalla.

Juego multicartucho, juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Equipo necesario

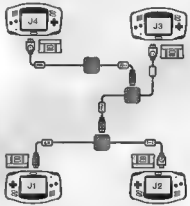
Consolas Game Boy Advance: ..... *1 por jugador*
Cartuchos – Juego multicartucho: ..... *1 por jugador*
– Juego con un cartucho: *1*
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... *2 jugadores: 1 cable*
..... *3 jugadores: 2 cables*
..... *4 jugadores: 3 cables*

Instrucciones para la conexión

Juego multicartucho:

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*
3. *Encienda las consolas (ON).*
4. *Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.*

- *No conecte ninguna consola que no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).*



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

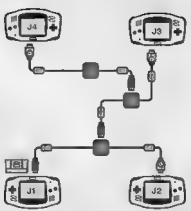
Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Juego con un cartucho:

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura del jugador 1 (J1).*
2. *Conecte los cables Game Link.*
3. *Inserte el conector pequeño morado en la consola del jugador 1 (J1); y el grande de color gris, en las demás consolas. Recuerde que debe conectar los cables en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*
4. *Encienda las consolas (ON).*
5. *Siga las instrucciones del modo de juego con un cartucho*

• *No conecte ninguna consola que no se vaya a usar.*

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Como verá, el jugador 1 (J1) es el que debe tener el cartucho del juego y el conector pequeño morado conectado a su consola.



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

Solución de problemas

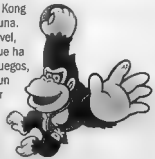
Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.*
- *Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola*
- *Cuando se inserta el cartucho en otra consola Game Boy Advance que no es la del jugador 1 (juego con un cartucho).*

Los personajes

Donkey Kong

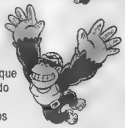
La superestrella de la familia Kong no necesita presentación alguna. Donkey Kong lucha, nivel a nivel, por recuperar las medallas que ha robado K. Rool. En los Junglijuegos, sus habilidades hacen de él un competidor apto para superar toda clase de pruebas.



SALTO »
ATAQUE »

Funky Kong

Siempre lleva las gafas de sol y es el más guay de los Kong. Funky se concentra más en el ataque y no le gustan demasiado las carreras trepadoras. ¡Es la bestia negra de los Junglijuegos!



SALTO »
ATAQUE »»

Dixie Kong

La chica más fuerte de la familia. Dixie es capaz de saltar más que nadie y es de naturaleza ágil. ¡En los Junglijuegos no tendrá piedad de aquellos que se interpongan entre ella y las medallas!

SALTO »»
ATAQUE »»

Diddy Kong

Sus movimientos, más veloces que el rayo, hacen de Diddy Kong el favorito de los Junglijuegos. Sin embargo, su peso pluma le hace más vulnerable en los combates.

SALTO »»
ATAQUE »

Cranky Kong

Es el Presidente del Comité Ejecutivo de los Junglijuegos. Dará a Donkey información muy valiosa sobre cómo agarrarse a los enganches.

Wrinkly Kong

Es la mujer de Cranky. Aunque ya ha pasado a mejor vida, es una buena Kong que se preocupa por Donkey.

K. Rool

Es el jefe de Kreming Corps y enemigo jurado de los Kong. ¡Esta vez les ha robado las vallosísimas medallas y por su culpa no se podrán celebrar los Jungljuegos!

Congazuma

Guardián de las ruinas de la jungla. Intentará aplastarte con sus saltos. ¡Ten cuidado!

Necky Fénix

El jefe de los Mini-Necky intentará eliminarte con sus piedras ardientes. Si le atacas, solo conseguirás quemarte, pero puedes lanzarle las piedras que deja.

Zinger

Un enemigo volador y peligroso con un aguijón extremadamente puntiagudo. ¡Si es necesario, no dudes en usar la fiebre platanera contra él!

Mini-Necky

Un enemigo muy pesado que te lanzará cocos mientras vuela.

Flipflap

Un murciélago que vive en lugares oscuros. Coordina bien tus movimientos cuando intentes eliminarlo.

Kremling

Es un secuaz de K. Rool. Se balancea entre enganches y paneles para bloquearte el camino. ¡Hay algún que otro espécimen que te lanzará piedras!

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Indice

- Storia 104
- Comandi 105
- Inizio del gioco 106
- Avventura 108
- Forestiadi per 1 giocatore 115
- Forestiadi per più giocatori 117
- Gioco con più cassette e con una sola cassetta 119
- Personaggi 121

Storia

Sotto un cielo blu primaverile, la foresta, normalmente un oceano di tranquillità, è oggi piena di vita e in gran fermento

Non c'è da stupirsi: domani si svolgeranno le Forestiadi e verrà nominato il nuovo vero eroe!

Cranky Kong e Donkey Kong stanno discutendo di come mettere al sicuro le medaglie che i vincitori riceveranno in premio, perché c'è il rischio che vengano rubate

Come un fulmine a ciel sereno, King K. Rool fa la sua entrata alla guida di una macchina volante e ruba le preziosissime medaglie!

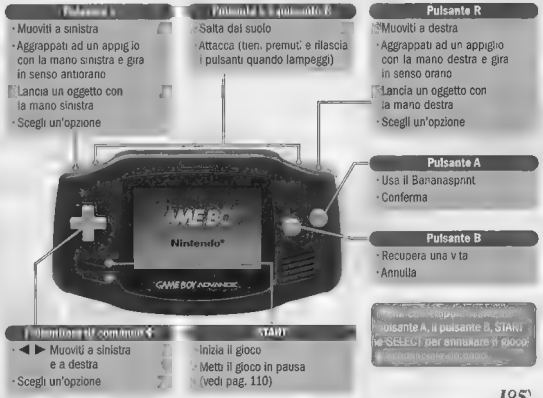
Senza medaglie non si potranno tenere le Forestiadi! Riuscirà Donkey Kong a recuperarle?

Comandi

I comandi di questo gioco sono leggermente diversi da quelli di altri giochi d'avventura. Per effettuare la maggior parte delle azioni sono sufficienti il pulsante L e il pulsante R. Con essi puoi muoverti, saltare e persino attaccare i nemici.

Gli elementi fondamentali dello **schermo di gioco**, necessari per le azioni di Donkey Kong, sono gli appigli e i pannelli. Se riuscirai ad aggrapparti e a volteggiare su di essi con abilità, ti sbarazzerai facilmente dei nemici e passerai senza difficoltà da un livello all'altro.

Leggi la descrizione delle diverse azioni alle pagine 111 e 112.



Inizio del gioco

Inserisci la cassetta di gioco DK™: King of Swing nel Game Boy Advance™. Quando accendi la console (ON), appare lo **schermo di selezione della lingua**. Dopo aver scelto la lingua desiderata, premi il pulsante A per confermare a accedere allo **schermo del titolo**.

Schermo del titolo

Premi START o il pulsante A sullo **schermo del titolo** per accedere allo **schermo Opzioni file**.

Schermo Opzioni file

Per cominciare un gioco nuovo, seleziona INIZIA NUOVO GIOCO. Se invece vuoi continuare un gioco, seleziona un file di gioco già salvato. La percentuale accanto al file aumenta man mano che procedi nel gioco e può arrivare fino a 200 %. Dopo aver scelto il file, premi il pulsante A per accedere allo **schermo di selezione della modalità**.

Come si cancella un file

Per cancellare un file, scegli CANCELLA FILE sullo **schermo Opzioni file** e poi il file che desideri cancellare. Quando appare la **finestra di conferma**, scegli SÌ.

ATTENZIONE: una volta cancellati, i file non possono più essere recuperati!

Schermo di selezione della modalità

Puoi scegliere una delle seguenti modalità:

AVVENTURA (vedi pag. 108)
L'avventura consiste nel recuperare le medaglie rubate da King K. Rool.

FORESTIADI PER 1 GIOCATORE (vedi pag. 115)
Partecipa a scalate e ad altri tipi di gare cercando di vincere la medaglia d'oro!

FORESTIADI PER PIÙ GIOCATORI (vedi pag. 117)
Sfida i tuoi amici usando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance.

EXTRA
Qui puoi seguire le lezioni di Cranky oppure modificare la lingua di gioco. Se riesci a procedere nel gioco, in questo menu appariranno due nuove modalità.

Selezione della lingua

Per modificare la lingua di gioco, prima scegli EXTRA sullo **schermo di selezione della modalità** e poi LINGUA. Scegli la lingua che desideri con la pulsantiera di comando ✚ e conferma usando il pulsante A o START.

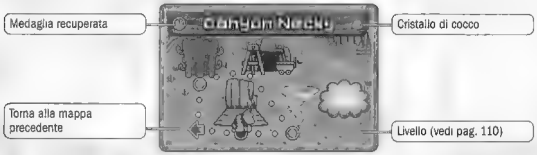
Salvataggio

DK King of Swing è dotato di una funzione di salvataggio automatico. Nella **modalità Avventura**, i tuoi progressi vengono salvati automaticamente ogni volta che completi un livello. Nella **modalità Forestiadi per 1 giocatore** invece, il gioco viene salvato alla fine di ogni competizione. Nella **modalità Forestiadi per più giocatori**, i dati non vengono salvati.

Schermo della mappa

Scegliendo AVVENTURA sullo **schermo di selezione della modalità**, dopo aver seguito l'introduzione e le lezioni di Cranky, accederai allo **schermo della mappa**, dove potrai scegliere il mondo e il livello a cui desideri giocare. Quando inizi un nuovo gioco, avrai a disposizione soltanto il primo mondo (FORESTALANDIA). Procedendo nel gioco, troverai nuovi mondi e nuovi livelli da giocare.

Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere il livello e poi conferma con il pulsante A.



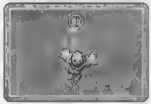
Livello boss

Dopo aver completato tutti i livelli di un mondo potrai cimentarti con il boss finale. Per poter accedere al mondo successivo, devi sconfiggerlo facendo esaurire la sua energia.

Schermo dei risultati

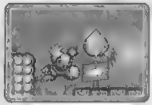
Per vedere lo **schermo dei risultati** devi premere START sullo **schermo della mappa**. Qui puoi controllare il numero di MEDAGLIE e CRISTALLI DI COCCO che hai recuperato fino a quel momento. Scegli RITORNA ALLA MAPPA o premi il pulsante B per tornare allo **schermo della mappa** oppure scegli ESCI per tornare allo **schermo di selezione della modalità**.

Medaglie



Ci sono tre tipi di medaglie (bronzo, argento e oro) nascoste nei vari livelli (una per livello). Quando avrai recuperato tutte le medaglie, potranno avere inizio le gare per incoronare l'eroe della foresta. Ogni volta che ottieni un set completo di medaglie (una d'oro, una d'argento e una di bronzo), ci sarà una sorpresa!

Cristalli di cocco



In ogni livello si nasconde un Cristallo di cocco. Scovali tutti e vedrai che le cose si metteranno bene per te!

La medaglia e il Cristallo di cocco trovati in un livello sono indicati accanto al nome del livello sullo **schermo della mappa** e in alto a sinistra sullo **schermo di gioco**.

Schermo di gioco

Ogni livello è suddiviso in diversi livelli secondari. Il tuo scopo è superarli tutti e trovare l'uscita muovendoti con destrezza fra i numerosi ostacoli e sbarazzandoti dei nemici che incontri. Raccogli anche tutte le banane che vedi. Ti saranno molto utili nel corso del gioco!

Il gioco termina se perdi tutte le vite.

Schermo di pausa

Premendo START nel corso del gioco, accedi al **menu di pausa**. Scegli RITORNA AL GIOCO per continuare a giocare, RITORNA ALLA MAPPA per uscire dal livello o ESCI per tornare allo **schermo di selezione della modalità**.

Come si gioca

Il segreto per riuscire a completare il gioco è utilizzare gli attacchi e le diverse mosse come il Bananasprint in maniera oculata.

Muoviti a destra e a sinistra

Usa ◀ sulla pulsantiera di comando ✚ o il pulsante L per muoverti a sinistra e ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ o il pulsante R per muoverti a destra. Puoi spostarti leggermente a destra e a sinistra anche mentre stai volando in aria.

Spicca un salto da terra

Per saltare da terra, premi e rilascia contemporaneamente il pulsante L e il pulsante R.

Aggrappati ad un appiglio

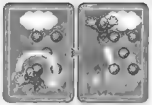
Salta in direzione dell'appiglio e premi il pulsante L per aggrapparti con la mano sinistra o il pulsane R per aggrapparti con la mano destra. Tieni premuti i pulsanti per rimanere aggrappato.

Volteggia

Se rimani aggrappato a un appiglio o a un pannello con la mano sinistra (pulsante L), girerai in senso antiorario. Se invece ti tieni aggrappato con la mano destra (pulsante R), girerai in senso orario.

Salta da un appiglio o da un pannello

Se rilasci il pulsante L o il pulsante R mentre stai volteggiando, Donkey Kong spiccherà un salto nella direzione in cui è voltato.

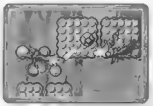


Attacca

L'attacco serve per eliminare i nemici e per rompere barili e casse. Premi contemporaneamente il pulsante L e il pulsante R e rilasciali quando Donkey Kong lampeggia.

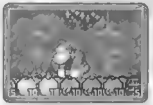
Lancia

Per eliminare i nemici, puoi usare anche le rocce e le bombe che trovi in aria. Per afferrarne una, basta premere il pulsante L o il pulsante R quando la tocchi. Per lanciarla, rilascia il pulsante. Se atterri con una bomba o una roccia in mano, la perderai.



Bananasprint

Se premi il pulsante A nel corso del gioco, diventerai invincibile per una decina di secondi e sarai più abile nei salti e negli attacchi. Il Bananasprint, che può essere attivato in ogni momento del gioco, ti costerà 20 banane.



Ripristina una vita

Puoi ripristinare una vita con 10 banane premendo il pulsante B. Lo puoi fare ogni volta che ti accorgi che le tue vite stanno per esaurirsi.

Oggetti e appigli

Nel corso del gioco ti imbatterai in diversi oggetti e meccanismi che ti saranno utili per riuscire a sconfiggere i nemici e per procedere nel gioco.

Rocce

Per lanciarne una, afferrala con il pulsante L o il pulsante R e poi rilascialo. Le rocce servono per uccidere i nemici o per rompere i barili.

Bombe

Le puoi afferrare nello stesso modo delle rocce, ma non dimenticarti che esplodono dopo un po'.
ATTENZIONE: se rimani coinvolto in un'esplosione, perderai una vita.

Appigli a manopola

Aggrappandoti ad essi, la manopola gira e si attiva il meccanismo. Afferra gli appigli con l'altra mano per fare girare la manopola nella direzione opposta. Ci sono anche appigli a manopola che si muovono a destra e a sinistra o su e giù.

Appigli a barra

Afferrali con entrambe le mani per far abbassare la barra e far funzionare il meccanismo.

Appigli a leva

Abbassa la leva ripetutamente per far funzionare il meccanismo.

Nastri trasportatori

Pannelli che si muovono in una direzione. Aggrappatici e rimani fermo per farti trasportare.

Barili ed altri oggetti

Oltre agli appigli, troverai anche altri oggetti che ti saranno molto utili per proseguire nell'avventura.

Barili normali

Questi barili, che possono essere sfasciati con un attacco, nascondono banane e medaglie. Rompine più che puoi!

Barili enigma

Distruggendoli con un attacco, troverai appigli o pannelli, aprirai porte oppure attiverai altri meccanismi.

Barili a reazione

Basta toccarli per salirci sopra e partire come un razzo! Usa ◀ ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ o il pulsante L e il pulsante R per cambiare direzione.

Barili cannone

Se ne tocchi uno, ti ci ritrovi dentro e vieni sparato nella direzione in cui il barile è voltato.

Barili rotanti

Tocca il barile per entrarci. Con il pulsante L e con il pulsante R puoi modificare la direzione. Premi e rilascia contemporaneamente questi due pulsanti per farti sparare fuori.

Barili bonus

Entraci e ti ritroverai nel livello bonus. Qui dovrai cercare di raccogliere quante più banane possibili entro il tempo limite.

Pneumatici

I pneumatici fanno rimbalzare tutto ciò che li urta. Se usati con abilità, essi ti faranno arrivare in punti altrimenti irraggiungibili.

Casse di legno

Le romperai facilmente con un attacco. Possono contenere barili, banane o altri oggetti utili.

Forestiadi per 1 giocatore

Partecipa a diversi tipi di gara sfidando il computer e fai di tutto per vincere la medaglia d'oro!

Scegli FORESTIADI PER 1 GIOCATORE sullo **schermo di selezione della modalità** e conferma con il pulsante A. Seleziona quindi SCEGLI COMPETIZIONE per accedere allo **schermo di selezione della competizione** (vedi pag. 116) oppure VEDI I TUOI RECORD per vedere lo **schermo dei record**.

Schermo dei record

Qui puoi vedere i 4 punteggi migliori di ogni competizione. Premi ◀ ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ o il pulsante L e il pulsante R per passare da una competizione all'altra. Per tornare allo schermo precedente, premi il pulsante A, il pulsante B o START.

Qui viene indicata la medaglia migliore che hai vinto.

Medaglia vinta

Schermo di selezione della competizione

Medaglia vinta
Personaggio usato
Nome della competizione
Record
Descrizione della competizione

Scegli la competizione alla quale intendi partecipare con la pulsantiera di comando ✚ e accedi quindi allo **schermo di selezione del personaggio**.

Scalate

Vince chi raggiunge il traguardo per primo.

Scalate a ostacoli

Rompi le casse di legno che bloccano il percorso, arrampicati e salta seguendo i movimenti dei pannelli mobili.

Scontri

Fai più punti che puoi attaccando i tuoi avversari. **ATTENZIONE:** se vieni colpito o se urti contro un ostacolo perdi punti!

Sfasciabarili

Cerca di prevedere dove appariranno i barili e rompine più che puoi!

Schermo di selezione del personaggio

Premi ◀ ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ o il pulsante L e il pulsante R per scegliere un personaggio. Puoi anche modificare il colore del personaggio premendo ▲ ▼. Conferma la scelta con il pulsante A o START. Comincia la competizione premendo ancora il pulsante A o START.

Schermo dei risultati

Qui puoi vedere i risultati di una competizione. Premi il pulsante A per accedere allo **schermo dei record**. Quando hai finito di controllare i record, premi il pulsante A per uscire.

Forestiadi per più giocatori

Prima di cominciare a giocare alle FORESTIADI PER PIÙ GIOCATORI, leggi attentamente la sezione "Gioco con più cassette e con una sola cassetta" alle pagine 119 – 120 e assicurati che i cavi Game Link per Game Boy Advance siano collegati correttamente.

Gioco con più cassette

Scegli FORESTIADI PER PIÙ GIOCATORI sullo **schermo di selezione della modalità**. Tutti i partecipanti devono selezionare MODALITÀ CON PIÙ CASSETTE. Dopo la verifica dei collegamenti, il giocatore 1 preme il pulsante A o START per accedere allo **schermo di selezione della competizione**.

Per la selezione di competizione e personaggi, segui le istruzioni descritte sopra per la modalità FORESTIADI PER 1 GIOCATORE. Tutte le azioni devono essere eseguite dal giocatore 1.

La cerimonia di premiazione

Quando le gare sono terminate, si svolgerà la cerimonia di premiazione durante la quale i vincitori saliranno sul podio.

Gioco con una cassetta

Il giocatore 1 sceglie FORESTIADI PER PIÙ GIOCATORI sullo **schermo di selezione della modalità** e poi MODALITÀ CON UNA CASSETTA. Quando appare OK? sullo schermo, il giocatore 1 può dare inizio al trasferimento dei dati premendo il pulsante A o START.

Terminato il trasferimento dei dati, il giocatore 1 preme il pulsante A o START per cominciare il gioco. I partecipanti cercheranno di conquistare la medaglia d'oro in tre scalate.

Alla fine delle tre scalate, premi CONTINUA per continuare il gioco oppure ESCI. Se scegli ESCI, segui le istruzioni a schermo e spegni la console (OFF).

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... *Una console per giocatore*

Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... *Una cassetta per giocatore*
Gioco con una cassetta ..... *Una cassetta*

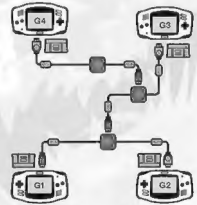
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... *Due giocatori: un cavo*
..... *Tre giocatori: due cavi*
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*



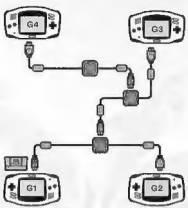
Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1 (G1).*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro.*
3. *Inserite i cavi Game Link nelle prese collegamento esterno (EXT), assicurandovi di collegare il connettore piccolo di colore viola al Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi agli altri Game Boy Advance.*
4. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*

• *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*



Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

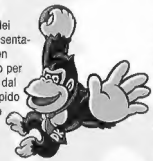
Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

Personaggi

Donkey Kong

È la superstar della famiglia dei Kong e non ha bisogno di presentazioni! Donkey Kong passa con destrezza da un livello all'altro per recuperare le medaglie rubate dal perfido King K. Rool. Atleta rapido e versatile, è sicuramente uno dei favoriti al titolo di eroe della foresta.



SALTO
ATTACCO

Funky Kong

Con i suoi occhiali da sole, Funky Kong è l'elemento più anticonformista della famiglia dei Kong. Preferisce le gare d'attacco alle scalate e potrebbe rendersi protagonista di formidabili colpi di scena alle Forestiadi.

SALTO
ATTACCO

Dixie Kong

È il maschiaccio della compagnia ed è la più abile saltatrice di tutto il gruppo. Grazie alla sua agilità, vincerà sicuramente alcune medaglie nelle Forestiadi.

SALTO
ATTACCO

Diddy Kong

Si muove veloce come un fulmine ed è un miglior saltatore rispetto a Donkey. Diddy Kong è uno dei favoriti al titolo di eroe. A causa delle sue dimensioni ridotte e del suo fisico non possente, è sfavorito nelle gare d'attacco.

SALTO
ATTACCO

Cranky Kong

È il Presidente del Comitato delle Forestiadi. Insegna a Donkey Kong le mosse necessarie per arrampicarsi e saltare.

Wrinkly Kong

È la moglie di Cranky e veglia su Donkey dall'aldilà.

King K. Rool

È il capo dei Kremling e nemico giurato dei Kong. In quest'avventura cerca di rovinare le Forestiadi deflandosi con le preziosissime medaglie.

Congazuma

Il guardiano delle rovine della foresta. I suoi eccezionali salti e attacchi possono mettere in seria difficoltà l'avversario. Fai attenzione!

Necky infernale

È il caposquadra dei Necky e sputa rocce infuocate. Gli attacchi non sono efficaci contro di lui, ma per renderlo innocuo, si possono sempre usare le rocce!

Zinger

Un nemico piuttosto fastidioso con un pericolosissimo pungiglione. Per liberartene con facilità, devi usare il Bananasprint.

Necky Mini

Un nemico alquanto sgradevole che svolazza qua e là sputando noci di cocco!

Flipflap

Un pipistrello che si aggira in luoghi oscuri. Osserva bene i suoi movimenti per riuscire ad attaccarlo in modo efficace!

Kremling

Il tirapiedi di King K. Rool, si destreggia su pannelli e appigli per intralciare il percorso di Donkey Kong. Fai attenzione ai Kremling lancia-rocce!

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

DISCRIMINAZIONE

DROGA

PAURA

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE